TOP GUN
COMBAT ZONES

CONFIGURACIÓN 2
CONFIGURACIÓN DE TOP GUN – Combat Zones 3
INTRODUCCIÓN… 5
DESCRIPCIÓN GENERAL... 5
INICIO DEL JUEGO 6
PARTIDA PRINCIPAL...7
PANTALLA DE JUEGO 8
PAUSA 10
INICIO RÁPIDO...10
PUNTUACIÓN...11
MOVIMIENTOS ESPECIALES...12
CONSEJOS DE PILOTAJE 12
ATENCIÓN AL CLIENTE Y SOPORTE TÉCNICO 13
CONSEJOS...13
CRÉDITOS 14



TOP GUN © 2003 Paramount Pictures.
Top Gun and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All rights reserved.
Software © 2003 – Published by TITUS. TITUS and the TITUS are registered trademarks of TITUS.
Developed by Digital Integration. All rights reserved.

CONFIGURACIÓN

La instalación del nuevo juego arcade de combate aéreo consiste en una operación sencilla y de un sólo paso. Durante la instalación, tendrá la opción de decidir la ubicación de TOP GUN: Combat Zones en el disco duro.

- **INSTALACIÓN DESDE EL CD**

Inserte el CD de TOP GUN: Combat Zones en la unidad de CD o DVD-ROM. Si el equipo está configurado para realizar la ejecución automática de CD (la mayoría lo están de forma predeterminada), después de algunos segundos aparecerá la aplicación Setup (Configuración) y podrá pasar a la siguiente sección. Si el equipo no presenta esta configuración, simplemente deberá hacer doble clic en el icono Mi PC (o abrir el Explorador de Windows), en el icono de la unidad que contiene el CD y, por último, en el icono Setup (Configuración).

- **UBICACIÓN DE TOP GUN: COMBAT ZONES**

Aunque la aplicación Setup (Configuración) sugerirá una ubicación en el disco duro para copiar los archivos de TOP GUN: Combat Zones, también puede examinar las ubicaciones y seleccionar una. TOP GUN: Combat Zones creará una carpeta para sus archivos en la ubicación especificada, por lo que no es necesario crear una carpeta vacía para el juego. TOP GUN: Combat Zones creará también un grupo de programas propios en el Menú Inicio. Una vez seleccionada la ruta de instalación, TOP GUN: Combat Zones comenzará a copiar los archivos en el disco duro.

- **OPCIONES DEL MENÚ INICIO**

Durante la instalación, TOP GUN: Combat Zones creará los siguientes iconos en su correspondiente grupo de programas del Menú Inicio:
- Jugar a TOP GUN: Combat Zones
- Configurar TOP GUN: Combat Zones
- Desinstalar TOP GUN: Combat Zones
- Ver Léame
- Sitio Web de TOP GUN: Combat Zones

- **ESPACIO EN DISCO**

La instalación completa de TOP GUN: Combat Zones requiere aproximadamente 520 Mb de espacio en disco. En caso de que no disponga de espacio suficiente disponible para instalar el juego, la aplicación de configuración le informará al respecto.

- **DIRECT X**

Una vez completada la instalación del juego, se le consultará si desea instalar el software DirectX de Microsoft. TOP GUN: Combat Zones necesita la versión DirectX 8.1. Si dispone conscientemente de esta versión (o de una versión posterior), puede cancelar la solicitud de instalación de DirectX. Si no es así, deberá permitir que la instalación continúe.
Básicamente, DirectX es un conjunto de funciones de biblioteca y unidades que pueden detectar el hardware de su equipo y actuar como una interfaz entre este hardware y las aplicaciones que posteriormente deberán utilizarlo. En este caso, la aplicación es TOP GUN: Combat Zones.
Si el instalador de DirectX realiza cambios en la configuración del sistema, le solicitará que reinicie el equipo. Es conveniente no postergar esta tarea.

CONFIGURACIÓN DE TOP GUN – Combat Zones

Una vez copiados los archivos de TOP GUN: Combat Zones en el disco duro, estará listo para ejecutar el juego. La primera vez que lo ejecute, TOP GUN: Combat Zones inciará automáticamente su propio editor de configuración. Esta aplicación, que puede ejecutarse indistintamente desde el Menú Inicio independientemente de TOP GUN: Combat Zones, contiene varias páginas de opciones en categorías para proporcionarle el control total del juego. Algunas de estas opciones únicamente estarán presentes cuando la aplicación se ejecute independientemente de TOP GUN: Combat Zones.

Es posible que se hayan modificado algunos detalles del editor de configuración una vez distribuido este manual. Por esta razón, no se revelarán descripciones detalladas de las opciones del editor de configuración incluidas en este manual. Las páginas del editor de configuración se presentan del siguiente modo.

Menú Instalar configuración:

- Visualización
- Tipo de modo de vuelo
- Resolución y profundidad de color
- Configuración de controles

- **VISUALIZACIÓN**

Utilice esta página para decidir si desea reproducir el juego en modo de ventana o de pantalla completa. Se recomienda la reproducción en modo de pantalla completa.

- **RESOLUCIÓN Y PROFUNDIDAD DE COLOR**

Utilice esta opción para establecer la profundidad de color y la resolución de la pantalla. También puede establecer la resolución de la pantalla en el menú Options (Opciones) del juego.

- **MODO DE VUELO**

TOP GUN: Combat Zones incluye dos modos de vuelo: Simple (Sencillo) (el modo predeterminado para principiantes) y Advanced (Avanzado).

Modo de vuelo sencillo

El modo sencillo permite al jugador virar el avión a izquierda y derecha realizando desplazamientos a izquierda y derecha con el joystick o las teclas. El juego utiliza el modo sencillo para combinar alabeos, timón de dirección y cabeceos, con el fin de que el avión gire a izquierda o derecha. Aunque este modo proporciona a los jugadores inexpertos una sencilla introducción al pilotaje de un avión, también limita los movimientos reales del avión. En el modo de menor dificultad, no podrás realizar rizos continuos ni toneles. Aunque ésta es una limitación del modo sencillo, debería ayudar al jugador a que no se desoriente fácilmente.

Modo de vuelo avanzado

En el modo de vuelo avanzado, puede realizar desplazamientos a izquierda y derecha con el joystick o las teclas para alabear el avión en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario (sin que se altere el rumbo del avión).
El modo avanzado ofrece mucha más libertad de control de vuelo, tanto a gran altitud como a nivel de superficie por los cañones y los paisajes urbanos, lo que permite alcanzar los puntos de habilidad máximos necesarios para conseguir las estrellas de oro, plata y bronce.

- **CONFIGURACIÓN DE CONTROL**

Las opciones de esta página permiten cambiar algunos de los controles de teclado predeterminados de TOP GUN: Combat Zones. También se ofrece la opción de asignar controles al joystick. Disfrutará más del juego TOP GUN: Combat Zones si utiliza un joystick.

TOP GUN: Combat Zones cuenta con los siguientes controles de teclado (predeterminados):

R_CONTROL	disparar arma principal (cañones)
AV PÁG	rotar arma
R_MAYÚS	disparar arma secundaria (bombas/cohetes/misiles)
R_ALT	rotar blanco siguiente
F2	rotar vista
F3	ampliar/reducir mapa
F4	alt view
F5	movimiento especial
FIN	movimiento especial
-	frenar
+	acelerar
,	timón de dirección a la izquierda
.	timón de dirección a la derecha

No podrá volver a definir las siguientes teclas:

Intro	aceptar/confirmar
F1	aceptar arma secundaria/selección
TAB	inicio
ESC	cancelar/iniciar
Teclas de dirección	desplazamiento por los menús, control de vuelo básico.

En cualquier caso, puede definir teclas adicionales para que realicen estas funciones.

Tenga en cuenta que, del mismo modo, los joysticks y gamepads disponen de una configuración predeterminada basada en la información que se proporciona al controlador.
La opción “Save To Text” (Guardar como texto) del menú File (Archivo) permite guardar la configuración de control como archivo de texto “text-keyDefs” en la carpeta TOP GUN: Combat Zones, e imprimirla para disponer de una referencia rápida.

Nota: El término "botón" se utilizará en este manual para designar tanto un botón del joystick como una tecla del teclado. Por ejemplo, el botón Cycle Weapon (Rotar arma) puede designar tanto el botón del joystick definido para cambiar de arma como la tecla del teclado equivalente. El joystick sólo está operativo en las misiones y no se puede utilizar para desplazarse por los menús.

INTRODUCCIÓN…

Durante la guerra de Corea, la proporción de bajas causadas por la armada estadounidense fue de doce a uno. Derribaron doce enemigos por cada caza norteamericano. En Vietnam la proporción descendió a tres a uno; los pilotos dependían demasiado de los misiles y habían perdido aptitudes de combate aéreo.

TOP GUN se creó para enseñar MCA, maniobras de combate aéreo...

…Al final de la guerra de Vietnam la proporción volvió a subir a doce a uno… Ésta es la historia de la Academia Top Gun… Esto es TOP GUN: Combat Zones.

Ahora tienes la oportunidad de participar en el pasado y en el futuro de TOP GUN. No sólo vivirás antiguas batallas en los últimos días del conflicto de Vietnam o en el desierto durante la Guerra del Golfo, sino que también participarás en un futuro conflicto en el Ártico. Ésta es tu oportunidad de demostrar que tú también mereces el nombre de... TOP GUN. TOP GUN.

DESCRIPCIÓN GENERAL...

A lo largo de sus treinta años de historia, la Academia TOP GUN ha formado pilotos que han participado en conflictos en todo el mundo. En TOP GUN: Combat Zones escribirás tu propio capítulo en esta ilustre historia. TOP GUN: Combat Zones se compone de treinta y seis misiones académicas y de zonas de guerra ambientadas en tres períodos históricos o en un futuro próximo.

Al principio del juego te encontrarás en Miramar, sede de la Escuela de Armas de los Cazas de la Marina. Tus cinco primeras misiones se desarrollarán en este lugar, aunque los combates serán tan reales como todas las situaciones a las que te enfrentarás en el resto del juego.

Tras haber superado las cinco misiones académicas, tendrás derecho a un combate real, el cual, en la primera época del juego, te llevará hasta el sudeste asiático, al final de la guerra de Vietnam. Una vez concluido este conflicto, te moverás en la historia de TOP GUN hasta la segunda época.

Al comienzo de cada época, llegará un nuevo avión y se te presentará un nuevo conjunto de misiones académicas y combates reales. En la segunda época, la zona de guerra real estará ubicada en los Estados del Golfo a finales de los 80, principios de los 90. En el Ártico, tu tercer y último destino, hemos creado un conflicto ficticio basado en litigios fronterizos y una crisis energética mundial.

INICIO DEL JUEGO

- **ACCIONES GENERALES EN LA PANTALLA DE MENÚ**

Pulsa las teclas de dirección para seleccionar una opción y pulsa Intro para confirmar. Para regresar a la pantalla anterior, pulsa Escape.

- **MENÚ PRINCIPAL**

Pulsa Start (Inicio) en la pantalla de presentación para acceder al menú principal. Las opciones propuestas son las siguientes: NEW GAME (Nueva partida), LOAD GAME (Cargar partida), DELETE GAME (Eliminar partida) o GAME CREDITS (Créditos del juego).

Nueva partida

Para guardar tu progreso en TOP GUN: Combat Zones, deberás crear una señal de llamada.
Selecciona NEW GAME (Nueva partida) y pulsa Intro. Se te pedirá que selecciones una ranura de almacenamiento. A continuación, utiliza las teclas de dirección para establecer la señal de llamada de tu piloto y pulsa Intro para confirmar el nombre.
La pantalla de dificultad permite configurar el nivel de dificultad de la partida. Pulsa las teclas de dirección arriba y abajo y, a continuación, pulsa Intro para confirmar la selección. Aparecerá la pantalla de confirmación de almacenamiento. Selecciona CONFIRM (Confirmar) y pulsa Intro.

Cargar partida

Si quieres continuar una partida, selecciona LOAD GAME (Cargar partida) y pulsa Intro para cargarla. Elige la partida guardada que quieras cargar con la ayuda de las teclas de dirección y pulsa Intro. Para validar la acción, utiliza la opción CONFIRM (Confirmar) de la pantalla de confirmación de carga.

Eliminar partida

Para eliminar una partida guardada anteriormente, selecciona DELETE GAME (Eliminar partida) en el menú principal y pulsa Intro.
Elige la partida guardada que quieras eliminar con la ayuda de las teclas de dirección y pulsa Intro para seleccionarla. A continuación, elige CONFIRM (Confirmar) en la pantalla de confirmación de eliminación.

- **MENÚ DE SELECCIÓN DE MODO DE JUEGO**

Selecciona el tipo de partida que quieres jugar desde el menú Game Mode Select (Selección de modo de juego). Puedes elegir entre SAVE (Guardar), MAIN GAME (Partida principal), QUICKSTART (Inicio rápido), OPTIONS (Opciones) o QUIT (Salir).

Salir

La opción QUIT (Salir) permite elegir entre volver a la pantalla de inicio o salir por completo del juego y volver a Windows.

Opciones

Sonido	Ajusta el volumen de la música.
	Ajusta el volumen de los efectos.
Idioma	Ajusta el idioma.
Vídeo	Ajusta la resolución de la pantalla.

Guardar

Con esta opción se puede guardar el estado de la partida actual.

PARTIDA PRINCIPAL

Para iniciar una partida, selecciona la época, la misión y el avión que quieres pilotar. Cuanto más avances en el juego, más opciones se desbloquearán. Puedes volver a las misiones que ya has recorrido para mejorar tu puntuación. Si obtienes récords en todas las misiones, se desbloquearán algunos aviones de bonificación.

- **MENÚ DE SELECCIÓN DE ÉPOCA**

Pulsa las teclas de dirección para seleccionar la época en la que desees jugar y pulsa Intro para confirmar. A continuación, elige entre las misiones ACADEMY (Academia) y WARZONE (Zona de guerra) pulsando las teclas de dirección. Pulsa Intro para confirmar tu elección.

- **MENÚ DE SELECCIÓN DE MISIÓN (MISSION)**

Utiliza las teclas de dirección para seleccionar una misión. Pulsa Intro para confirmar tu elección.

- **MENÚ DE SELECCIÓN DE AVIÓN (PLANE)**

Utiliza las teclas de dirección para seleccionar tu avión. Pulsa Intro para confirmar tu elección.
Verás que ahora los aviones de bonificación bloqueados están ocultos. Algunos de los aviones se desbloquearán si completas con éxito las secciones del juego y los aviones restantes cuando consigas récords en todas las misiones.

- **INFORMACIÓN ADICIONAL SOBRE LOS AVIONES**

Potencia de disparo	Indica la velocidad a la que el avión puede disparar ráfagas con sus cañones.
Peso	Afecta al manejo y a la inercia del avión. Empuje elevado en algunos casos compensará el peso adicional.
Empuje	Afecta al manejo y a la respuesta del aparato.
Velocidad máxima	Velocidad máxima a la máxima aceleración.
Velocidad de cabeceo	Cuando se cambia de cabeceo, afecta al manejo y a la maniobrabilidad. (Subir o bajar el morro del avión).
Velocidad de alabeo	Cuando se cambia de alabeo, afecta al manejo y a la maniobrabilidad. (Alabear a izquierda y derecha)

- **PANTALLA DE INSTRUCCIONES**

La pantalla de instrucciones describe el tipo de terreno y obstáculos que puedes encontrar durante la misión. Aquí se comunican las instrucciones de la misión, se resaltan los objetivos importantes que debes conseguir y las normas que debes cumplir para completar con éxito la misión. Si deseas seleccionar otra de las misiones disponibles en ese momento, puedes retroceder desde este menú. Pulsa Escape para retroceder.

Cuando sepas todo lo que se espera de ti, pulsa Intro para iniciar la misión.

PANTALLA DE JUEGO



- **NIVEL DE DAÑOS**

Indica el porcentaje de los daños sufridos por el avión tras haber sido alcanzado por cañones o misiles o tras colisionar con objetos.

- **PUNTUACIÓN DE LA MISIÓN**

En TOP GUN: Combat Zones no sólo se puntúa matando enemigos.
La puntuación principal aumenta constantemente mientras estás ejecutando una misión.
La velocidad a la que esta puntuación aumenta depende de la velocidad y la altitud a la que vueles.
Cuanto más rápido y más bajo vueles, mayor será tu puntuación al final de la misión.

Los números que aparecen debajo de la puntuación principal corresponden a las bonificaciones. Conseguirás puntos adicionales si eres un piloto hábil o temerario, ejecutas una serie de disparos de cañón o lanzas cohetes con precisión.
Estos puntos irán aumentando con independencia de la puntuación principal, y se sumarán a ésta cuando hayas terminado una serie determinada de movimientos o impactos.

- **TIPOS DE ARMAS**

A2A Misiles aire-aire dispara y olvídate
A2G Misiles aire-tierra dispara y olvídate
RKT Cohetes de fuego rápido no guiados
BMB Bomba de alta potencia

Usa el botón de cambiar arma para cambiar el arma secundaria. Los misiles aire-aire se fijarán a helicópteros y aviones. Los misiles aire-tierra se fijarán en todos los objetivos enemigos situados en tierra, ya sean objetivos estáticos o en movimiento. Los cohetes vuelan en línea recta y, puesto

que no quedan fijados en un objetivo, lo mejor es emplearlos contra objetivos estáticos, aunque con un poco de habilidad se pueden emplear contra cualquier tipo de enemigo. Las bombas se emplean contra edificios fuertemente acorazados u objetivos terrestres muy agrupados.

- **BARRA DE RUMBO**

Las unidades y objetivos enemigos y aliados pueden verse en esta barra antes de que aparezcan en el mapa o en la pantalla. Utilízala para elegir tu rumbo de vuelo.
Los indicadores de color rojo vivo son objetivos de la misión. Los indicadores de color rojo apagado te advierten de la existencia objetivos no específicos de la misión que constituyen un peligro, pero que pueden convertirse en objetivos de la misión según las nuevas órdenes que recibas. ¡Concéntrate en los objetivos de color rojo vivo!
Para que sea más sencillo hacer un seguimiento de los objetivos enemigos, los iconos pueden aparecer por debajo, por encima o en la barra de rumbo. Esto indica su posición vertical según la posición del jugador.
En algunas ocasiones aparecerán iconos azules para indicar la posición de las unidades aliadas o de un edificio que puede necesitar protección.

- **MAPA**

Puedes ampliarlo o reducirlo Los enemigos aparecen de color rojo, los aliados de color azul y los neutrales de color amarillo.
Los objetivos aéreos se indican con puntas de flecha.
Los enemigos situados en tierra, con círculos.
Los objetos estáticos, con cuadrados.

- **OBJETIVO DE LA MISIÓN**

Son objetivos primarios que permiten concluir las misiones.

- **OBJETIVOS CON BONIFICACIÓN**

Permiten conseguir puntos adicionales.

- **TIEMPO DE LA MISIÓN**

La misión fracasa si el reloj se sitúa en 00:00. El tiempo de ejecución de la misión varía en cada misión.

- **ALTITUD**

Altura con respecto al nivel del mar. En algunas misiones se establece un límite de altura máxima o mínima. Se avisará al jugador cuando se acerque a los límites. La misión fracasará si se hace caso omiso a estos avisos.

- **DISPOSITIVO DE POSTCOMBUSTIÓN**

El dispositivo de postcombustión sólo puede emplearse durante un determinado periodo de tiempo. Este indicador muestra cuánto tiempo se puede seguir utilizando la totalidad del dispositivo de postcombustión. El indicador volverá a marcar el nivel máximo cuando se deje de utilizar el dispositivo de postcombustión.

- **VELOCIDAD**

Indica la velocidad del reactor en km/h.

- **EMPUJE**

Indica el porcentaje de capacidad de uso del motor.

- **INDICADOR DE BALANCEO**

Muestra la orientación del avión en el modo de visualización en primera persona.

PAUSA

Durante una misión, puedes detener la partida en cualquier momento con el Botón ESCAPE. En el menú de pausa podrás elegir: continuar la partida con la opción Resume, reiniciar la misión actual desde Restart, modificar las opciones de misión desde Options o salir de la misión actual seleccionando Quit. Si sales de la partida, regresarás al menú de selección de misión.

INICIO RÁPIDO

Las misiones de inicio rápido son una forma de que el jugador pueda volar sin muchas complicaciones.
La configuración predeterminada permite al jugador ir al primer terreno de la ACADEMIA.

Las opciones de inicio rápido (Quickstart) se van desbloqueando a medida que el jugador avanza en la partida principal. Las opciones disponibles son las siguientes:

Avión: los aviones estándar o de bonificación se podrán seleccionar en cuanto se desbloqueen.
Mapa: cuando superes una misión determinada, el terreno y su condición de luz estarán disponibles aquí.
Amenaza: la dificultad de los modos de juego de combate se pueden modificar ajustando la opción de amenaza. Existen cinco opciones entre las que elegir: Very low (Muy bajo), Low (Bajo), Medium (Medio), Hard (Alto) y Very hard (Muy alto).
Modo de juego: al principio, sólo estará disponible AIR TO AIR (aire contra aire), pero cuando completes la primera serie de Misiones de Academia, aparecerá la opción AIR TO GROUND (aire contra tierra).
Una vez completadas las siguientes Misiones de Academia para las Épocas 2 y 3, el jugador tendrá acceso a los modos AIR TO AIR (aire contra aire), AIR TO GROUND (aire contra tierra) y FREE FLIGHT (vuelo libre), que podrá utilizar en las misiones de inicio rápido.

Nota: cuando accedas a la pantalla de configuración de Quickstart (Inicio rápido), estará resaltada la opción START (Inicio), lista para ser seleccionada. Esta opción permite acceder rápida y fácilmente al modo de juego de inicio rápido usando la configuración predeterminada de inicio rápido.

Pulse las teclas de dirección arriba y abajo para cambiar entre las opciones de la pantalla de configuración de Quickstart (Inicio rápido).

- **SELECCIÓN DE MAPA DE INICIO RÁPIDO**

Pulsa las teclas de dirección izquierda y derecha para ver los paisajes disponibles. Sólo podrás seleccionar los paisajes que hayas recorrido en la partida principal.

- **SELECCIÓN DE MAPA DE INICIO RÁPIDO**

Pulsa las teclas de dirección izquierda y derecha para ver los paisajes disponibles. Sólo podrás seleccionar los paisajes que hayas recorrido en la partida principal.

- **SELECCIÓN DE AMENAZA DE INICIO RÁPIDO**

Pulsa las teclas de dirección izquierda y derecha para ajustar la dificultad de la misión.
Cuanto mayor sea la dificultad, mayor será el número de enemigos en la misión.

- **SELECCIÓN DE MODO DE JUEGO DE INICIO RÁPIDO**

Pulsa las teclas de dirección izquierda y derecha para ver los modos de juego de inicio rápido disponibles. Si se completa con éxito la sección de Academia de cada ÉPOCA en la partida principal, aparecerán nuevos modos de juego de inicio rápido.

- **INICIO**

Cuando hayas terminado de configurar el modo Quickstart (Inicio rápido), pulsa las teclas de dirección para resaltar la opción Start (Inicio). Pulsa Intro para confirmar tu elección.

PUNTUACIÓN

La puntuación juega un papel muy importante en TOP GUN: Combat Zones. De los cinco aviones de bonificación disponibles, cuatro sólo se desbloquearán si alcanzas cierto nivel de habilidad en todas las misiones.

En cada misión se distinguen tres niveles de puntuación. El jugador puede completar una misión y ni siquiera haber alcanzado el nivel inferior de los objetivos de puntuación.

Estos objetivos se recompensan con estrellas de oro, plata o bronce.

Para que un jugador pueda desbloquear al menos uno de los aviones secretos, deberá haber completado todas las misiones con el estado de BRONZE STAR (ESTRELLA DE BRONCE) como mínimo. Una estrella roja indica que el jugador ha completado con éxito la misión, aunque no se ha mostrado lo suficientemente hábil para otorgarle una estrella de bronce.

Cuando completes las misiones en los niveles de estrella de oro y plata, se desbloquearán los aviones restantes.

El último avión de bonificación exige un poco más de esfuerzo...

Consejos: FINALIZACIÓN DE UNA MISIÓN
Sigue atentamente las instrucciones, que te indicarán las acciones que te esperan y lo que tienes que hacer.

Consejos: AUMENTA TU PUNTUACIÓN
Aparte de superar las metas que suponen los objetivos de una misión, puedes multiplicar tu puntuación de distintas formas. Un vuelo hábil puede aumentar la velocidad en función de la cual aumenta tu puntuación básica, al igual que ocurre con los disparos de cañón precisos, los impactos con armas no guiadas, los impactos múltiples con un único disparo…

Más concretamente, el jugador puede volar en espacios estrechos
sobre el terreno… Aunque los instructores de TOP GUN no aprueban este tipo de vuelo,
aumenta las oportunidades de alcanzar altas puntuaciones.

También puedes recurrir a algunos movimientos especiales que se utilizan para huir en las persecuciones de los enemigos o evitar los misiles enemigos termodirigidos cercanos. (Consulta la sección MOVIMIENTOS ESPECIALES). Aún puedes aumentar tu puntuación en mayor medida si utilizas algunos de estos movimientos para bordear el terreno o volar entre los soportes de una torre de perforación.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

El jugador puede activar movimientos especiales para evitar bloqueos de misiles o conseguir puntos de bonificación.

Todos los movimientos especiales se activan pulsando uno de los botones de movimiento especial (F5 o Fin de forma predeterminada). Para realizar movimientos especiales complejos, deberás mantener pulsado el botón de movimiento especial y, al mismo tiempo, definir una secuencia de entradas con el joystick o las teclas del cursor.

- **VIBRAR BRUSCAMENTE**

Pulsa una vez el botón de movimiento especial.

- **TONEL EN ESPIRAL**

Mantén pulsado el botón de movimiento especial, pulsa Izquierda y mantén pulsado Derecha para realizar un alabeo en el sentido de las agujas del reloj. Para alabear el avión en sentido contrario, pulsa Derecha y mantén pulsado Izquierda. Mantén pulsado el botón de dirección de alabeo mientras se realiza el tonel en espiral.

- **MEDIO ALABEO**

Mantén pulsado el botón de movimiento especial y, a continuación, pulsa y mantén pulsado Izquierda o Derecha mientras se realiza el medio alabeo.

- **MANIOBRA DE AEROFRENO**

Mantén pulsado el botón de movimiento especial, pulsa Arriba y, a continuación, pulsa Abajo.

CONSEJOS DE PILOTAJE

Para jugar con TOP GUN: Combat Zones, se recomienda seriamente utilizar un joystick estándar o, preferiblemente, un joystick con tecnología Force Feedback. De este modo disfrutarás muchos más el juego. Establece los controles del joystick en la pantalla de configuración.

Si quieres practicar con el avión sin que te disparen, escoge una de las primeras misiones de inicio y pasa un rato volando lo más rápido que puedas por los cañones. Aprende a utilizar los alabeos y el timón de dirección al mismo tiempo. Escoge varios monumentos e intenta acertar en ellos.

ATENCIÓN AL CLIENTE Y SOPORTE TÉCNICO

Gracias por haber adquirido **Top Gun**. Si tienes algún problema con este juego, puedes contactar con nuestro departamento de soporte técnico de las siguientes formas:

Por teléfono, llamando al **91 789 35 50**.
Esta línea está operativa de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00 horas.

Por fax, al número **91 789 35 60**.

Por correo electrónico, mandándonos un mensaje a **virgin@virgin.es**.

También puedes escribirnos una carta a la siguiente dirección:
Virgin Interactive Entertainment España, S.A.
Paseo de la Castellana 9 - 11.
28046 Madrid

En todos los casos, procura ofrecernos toda la información referente al producto, el problema que tienes, y el soporte en el que lo estás ejecutando, con una lista completa de su configuración.

Información en línea
Si tienes acceso a Internet no dejes de visitar nuestra página en la World Wide Web: **http://www.virgin.es**.

CONSEJOS

• Evita jugar cuando te sientas cansado.
• Siéntate a una distancia suficientemente alejada de la pantalla.
• Juega en una sala o habitación bien iluminada.
• Disminuye la luminosidad de la pantalla para reducir el contraste.
• Utiliza una pantalla pequeña.

CRÉDITOS

- **DIGITAL INTEGRATION**

Anthony Redfern	Jefe de producción
Jason Sampson	Productor
Patrick Toner	Diseño del juego
Graham Rudd	Director técnico
Pauljon Bowron	Programador
Andy Heap	Programador
Adam Lusted	Programador
Nick Mascall	Programador
Mark Sinclair	Programador
Peter Wake	Programador
Paul Martin	Director artístico
Paul Clarke	Gráficos
Ian Crook	Gráficos
Alan Massey	Gráficos
Michael Martin	Gráficos
Andy Newman	Gráficos

- **TITUS INTERACTIVE STUDIO**

Frederic Dufils	Jefe de estudio
John More	Productor externo
Françoic Maingaud	Director técnico
Thomas Baillet	Director de control de calidad
Emmanuel Faria	Jefe de pruebas
Sandro Hoffmann	Pruebas de calidad y localización
Frederic Lasseret	Pruebas de calidad y localización
Martin Martinez	Pruebas de calidad y localización
Romain Boucher	Pruebas adicionales
Arnaud Delage	Pruebas adicionales
Paul Lejeune	Pruebas adicionales

- **VIACOM CONSUMER PRODUCTS / PARAMOUNT PICTURES**

Harry Lang	Director Ejecutivo
Daniel Felts	Supervisor

- **AUDIO SUSPECTS**

Ben Tricklebank	Música del juego
Jonny Singh	Música del juego

- **MATINEE SOUND AND VISION**

Bill Roberts	Actor de doblaje facilitado por Matinee
Chris Renshaw	Ingeniero de sonido
Hayley Bulled	Coordinador de AV
Pat Spender	Director de contabilidad

- **AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A**

Andrea Hein, Terri Helton, Pam Newton, Sandi Isaacs, Christina Burbank

En memoria de Frédéric Dufils